



MathPub(マスパブ) プログラミング教室【しっかり】

株式会社DynaxT(かぶしきがいしゃ だいなつくす・てい)

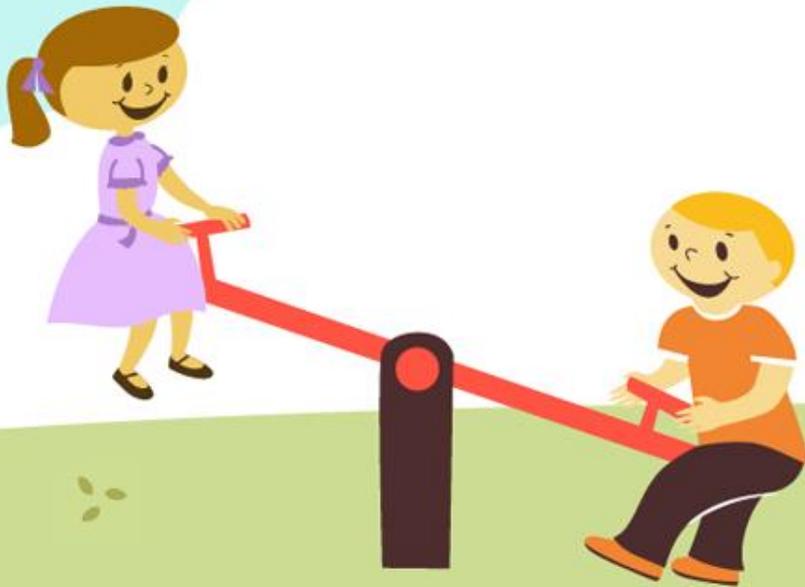
音楽を流しています。

なにも聞こえない方は「オーディオに接続」から
「インターネットを使用した通話」、
「Wi-Fiまたは携帯のデータ」をえらんでください。



2かいめ

- わりざんプログラム その1



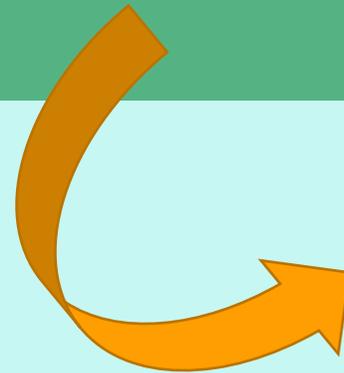
前回つけた「教材(きょうざい)」をさがす

「対象(たいしょう)に「自分」をえらんで、検索(けんさく)

■ 教材検索 新規作成

対象 検索したい教材の共有範囲を選択します。

タイトル



検索



考えてみよう

問題文・解答文の「 $A + B$ 」を
「 $A - B$ 」、「 $A \times B$ 」、「 $A \div B$ 」のどれかにかきかえて
保存しましょう。

ぼくは
かけ算にしたよ！



ロジック記述 (自動変換)

変数 A を次の値にセットする。 3

変数 B を次の値にセットする。 9

変数 C を次の値にセットする。 $A \times B$

問題:プログラムを作成します。

- (1) 問題文をここに書きます。
変数Aの値は3、
変数Bの値は9、
 $A \times B = ?$

解答:プログラムを作成します。

- (1) 解答文をここに書きます。
変数Aの値は3、
変数Bの値は9、
 $A \times B = 27$



保存（ほぞん）と共有（きょうゆう）

書きかえられましたか？

保存（ほぞん）して、共有（きょうゆう）もしましょう。



ログアウト パスワードの変更



■ 教材編集 問題編集 解答編集 プログラム編集

教材タイトル **必須**

プログラムをつくる① れんしゅう

校種 **必須**

小学校

学年 **必須**

1年

保存

コピー

削除

共有



今日の目的 「プログラムを作ってみる2」

1. わりざんプログラムについて
2. MathPubで作業（さぎょう）する
3. かんがえてみる



わりざんプログラム

「えんぴつが126本あります。
このとき、つぎの問題にこたえましょう。

(1) 1人に9本ずつ分けると、何人に分けることができますか。

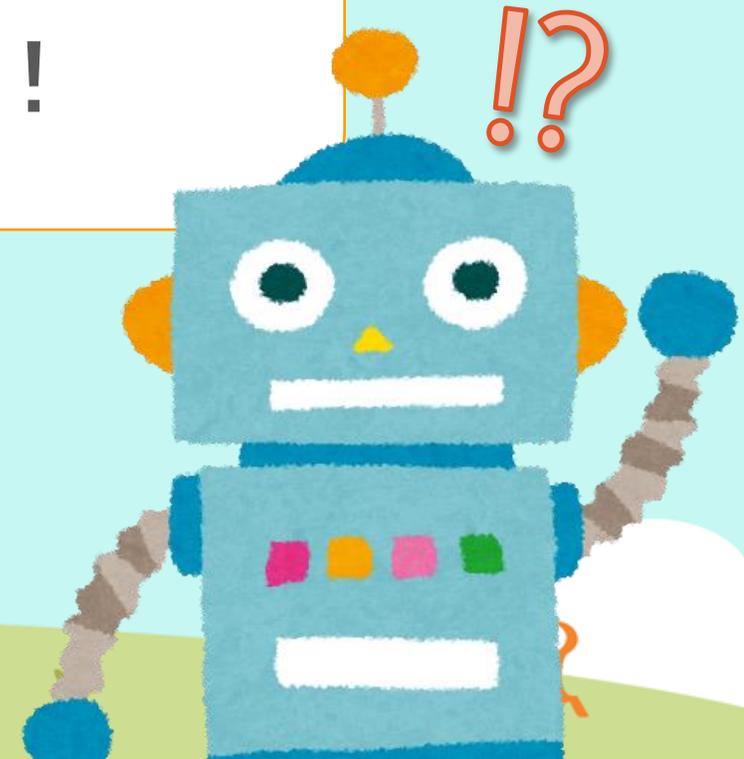
(2) 15人に同じ数ずつ分けると、1人分は何本になって、何本あまりますか。」

という宿題がでた...



わりざんプログラム

めんどうなので、
プログラムにして
コンピュータにやらせよう！



かわりかたプログラムについて

どこを変数にしようかな...?

「えんぴつが126本あります。
このとき、つぎの問題にこたえましょう。

- (1) 1人に9本ずつ分けると、
何人に分けることができますか。
- (2) 15人に同じ数ずつ分けると、
1人分は何本になって、何本あまりますか。」



かわりかたプログラムについて

どこを変数にしようかな...?

「えんぴつが126本あります。
このとき、つぎの問題にこたえましょう。

(1) 1人に9本ずつわけると、
何人に分けることができますか。

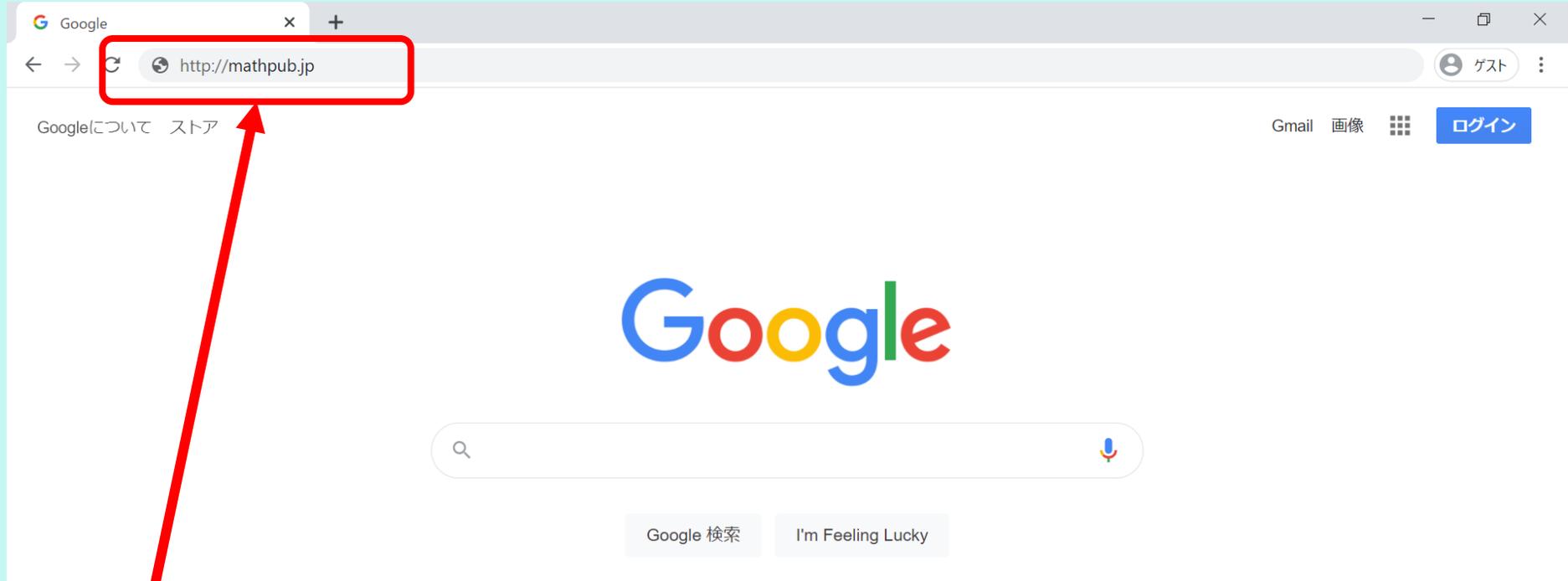
126÷9と126÷15、どちらも
計算できないといけないね。

(2) 15人に同じ数ずつわけると、
1人分は何本になって、何本あまりますか。」

あまりがあるときは
あまりも計算しないと！



① MathPub (ますぱぶ) をブラウザでひらく



- <https://mathpub.jp/> と入力(にゅうりょく)します。



② ログインする

MATH PUB

ユーザ名: 平岩優里 所属: オンラインMathPub教室 ログアウト パスワードの変更 動画を見る

■ ログイン

メールアドレス

y_hiraiwa@dynaxt.co.jp

パスワード

.....

ログイン

MathPubに新規入会
登録したときに使用したメールアドレスを入力してください。パスワードを忘れた方

- メールアドレスとパスワードを入力(にゅうりょく)して「ログイン」をクリックします。



② ログインする



MATH PUB

ユーザ名: ログアウト パスワードの変更

☰

■ 所属選択

所属一覧

- MathDub
- 21A0000_0

- 「21A0000_0」をクリックしてください。





■ メニュー

きょうざい

きょうざいのけんさく・もんだいをとく

ひょうかをみる

きょうざいのさくせい

ていがくねんむけきょうざい

ていがくねんむけきょうざいけんさく

ていがくねんむけしゅつだい

ユーザかんり

ユーザしょぞくせんたく

QRコードはっこう

そのた

おしらせへんしゅう

イベントぼしゅうかんり

メニュー画面
ログインは
できましたか？



③「教材(きょうざい)」をさがす

まずは「教材の検索・問題を解く」をタップ

■ メニュー

教材

教材の検索・問題を解く

評価を見る

教材の作成・出題

教材検索画面を開きます。

公開教材などすでに作成済みの教材を使って
出題するときはこちらから。



③ 「教材(きょうざい)」をさがす

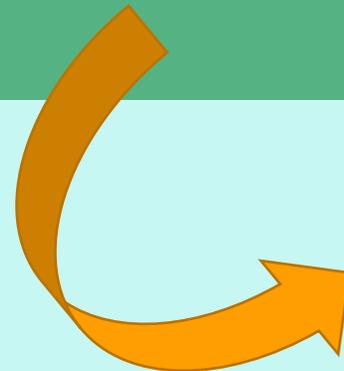
「対象(たいしょう)」に「自分(回答)」をえらんで、検索(けんさく)

■ 教材検索 [新規作成](#)

対象

タイトル

検索したい教材の共有範囲を選択します。



③ 「教材(きょうざい)」をさがす 「プログラムをつくる②」をえらぶ

言語

学習指導案あり

検

教材一覧

タイトル	領域	単元名	ねらい	使用されている字句	言語	所有者
プログラミングのきほん①ちくじしより					日本語	おためし
プログラミングのきほん①ちくじしより					日本語	おためし
プログラミングのきほん②じょうけんぶんき					日本語	おためし



④ コピー！

「コピー」ボタンをタップします。

MATH PUB

ログアウト パスワードの変更

教材編集 問題編集 解答編集 プログラム編集

教材タイトル **必須** プログラミングのきほん②じょうけ

校種 **必須** 小学校

学年 **必須** 1年

コピー

開始

④ コピー！

メッセージがでたら「OK」とタップします。

mathpub.jp の内容

教材のすべての問題・解答・プログラムがあなたにコピーされます
よろしいですか

教材を保存していない場合は保存ボタンを押下してから実行して下さい

OK

キャンセル

コピー

開始

教科書

校種 **必須**

小学校

学年 **必須**

1年

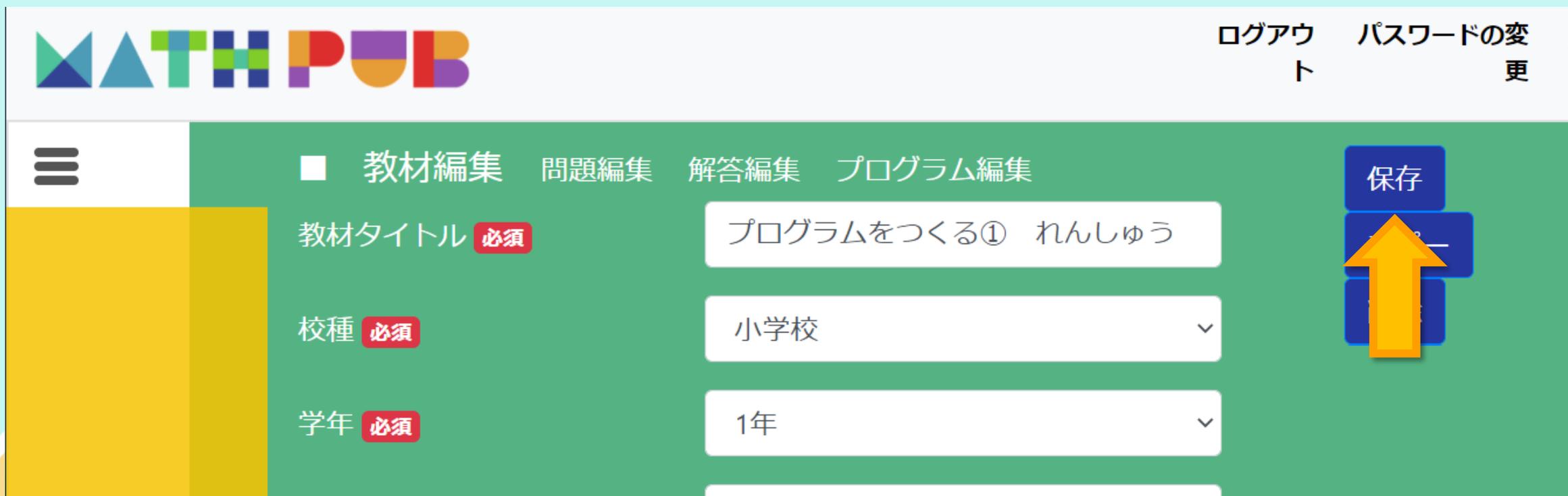
ログアウト

パスワードの変更



④ コピー！

コピーが出来たら、保存（ほぞん）しましょう。



MATH PUB

ログアウト パスワードの変更

教材編集 問題編集 解答編集 プログラム編集

教材タイトル **必須** プログラムをつくる① れんしゅう

校種 **必須** 小学校

学年 **必須** 1年

保存



プログラムをつくる①

問題文、解答文、プログラムを見てみよう

問題文と解答文はこんなかんじ。
つかっている変数は
A、B、C の3つ

問題文 **必須**

{A}÷{B}をわり算で計算しましょう。

解答文 **必須**

{A}÷{B}を計算しましょう。

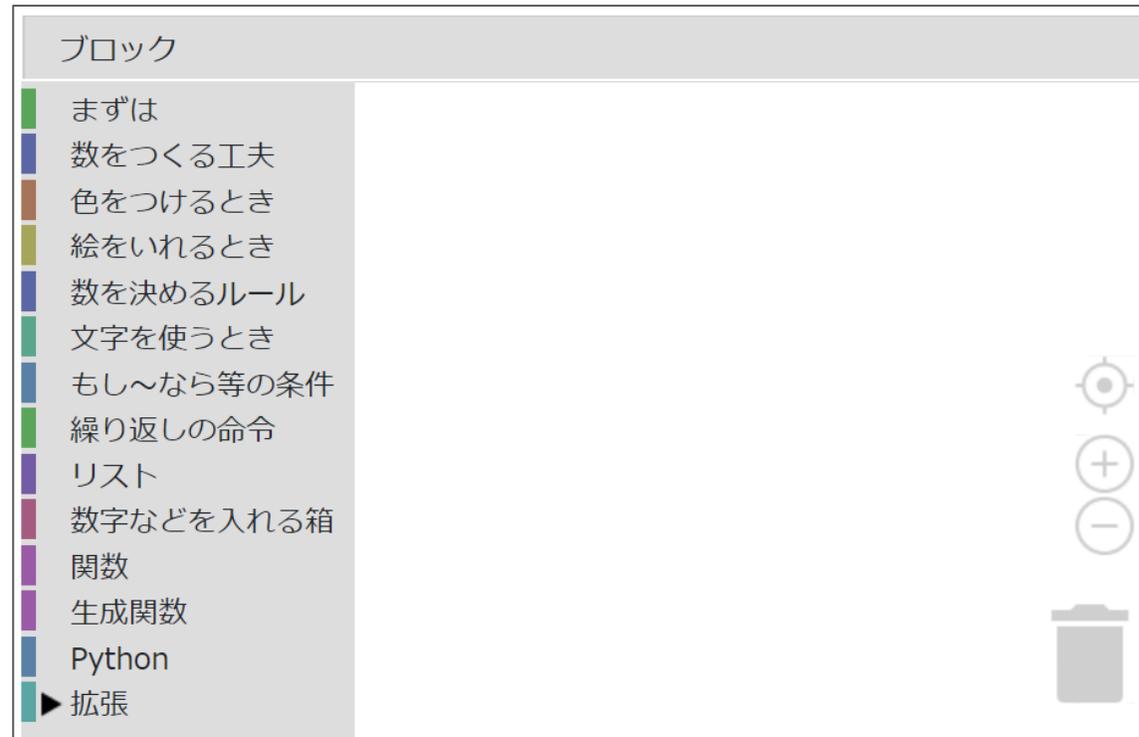
{A}÷{B}={C}



プログラムをつくる①

問題文、解答文、プログラムを見てみよう

プログラムは・・・なものもない！



The screenshot shows a programming environment with a list of blocks on the left and a workspace on the right. The blocks are color-coded and include:

- ブロック
- まずは
- 数をつくる工夫
- 色をつけるとき
- 絵をいれるとき
- 数を決めるルール
- 文字を使うとき
- もし～なら等の条件
- 繰り返しの命令
- リスト
- 数字などを入れる箱
- 関数
- 生成関数
- Python
- 拡張

On the right side of the workspace, there are control icons: a target icon, a plus sign (+), a minus sign (-), and a trash can icon.



プログラムをつくる①

プログラムの「数字などを入れる箱」から
変数A、B、Cのブロックを追加（つか）しよう



プログラムをつくる①

プログラムの「数字などを入れる箱」から
変数A、B、Cのブロックを追加（つか）しよう



mathpub.jp の内容

新しい変数の名前:

A

ひとつずつ変数の名前を入力

OK キャンセル

リスト

- 数字などを入れる箱
- 関数
- 生成関数
- Python
- ▶ 拡張



プログラムをつくる①

プログラムの「数字などを入れる箱」から
変数A、B、Cのブロックを追加（つか）しよう



ブロック

- まずは
- 数をつくる工夫
- 色をつけるとき
- 絵をいれるとき
- 数を決めるルール
- 文字を使うとき
- もし～なら等の条件
- 繰り返しの命令
- リスト
- 数字などを入れる箱
- 関数
- 生成関数
- Python
- ▶ 拡張

ロジック記述 (自動変換)

変数 A を次の値にセットする。

変数 B を次の値にセットする。

変数 C を次の値にセットする。

+

-



プログラムをつくる①

プログラムに変数A、B、Cの値をセットしよう

ロジック記述 (自動変換)

変数 A を次の値にセットする。

変数 B を次の値にセットする。

変数 C を次の値にセットする。



問題文 **必須**

{A}÷{B}をわり算で計算しましょう。

解答文 **必須**

{A}÷{B}を計算しましょう。

{A}÷{B}={C}



プログラムをつくる①

変数に値をセットしました！

ロジック記述 (自動変換)

変数 A を次の値にセットする。 126

変数 B を次の値にセットする。 9

変数 C を次の値にセットする。 A ÷ B

問題:わりざんをもとめるプログラム

(1) $126 \div 9$ をわり算で計算しましょう。

解答:わりざんをもとめるプログラム

(1) $126 \div 9$ を計算しましょう。

$$126 \div 9 = 14.0$$



考えてみよう

「あまり」ももとめられるように、
変数をふやしたりしよう。

こんなかんじにしたい...

(1) $126 \div 15$ を計算しましょう。

$$126 \div 15 = 8 \text{あまり} 6$$

問題:わりざんをもとめるプログラム

(1) $126 \div 15$ をわり算で計算しましょう。

解答:わりざんをもとめるプログラム

(1) $126 \div 15$ を計算しましょう。

$$126 \div 15 = 8.4$$



⑤ 保存！

さいごにかならず、保存（ほぞん）しましょう。



MATH PUB

ログアウト パスワードの変更

教材編集 問題編集 解答編集 プログラム編集

教材タイトル **必須** プログラムをつくる① れんしゅう

校種 **必須** 小学校

学年 **必須** 1年

保存



今日(きょう)はここまで

また次回!

